



ครูหัวใจใหม่

หนังสือชุด
ครูปฐมวัยหัวใจใหม่

มาออกแบบการเรียนรู้
ที่โดนใจเด็กกันเถอะ



ครู

นักออกแบบ

การเรียนรู้

Teacher as a
Learning Designer



ครู

นักออกแบบ

การเรียนรู้

Teacher as a
Learning Designer



ครูนักออกแบบการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer)

จัดทำโดย	มูลนิธิโรงเรียนรุ่งอรุณ
ที่ปรึกษา	รศ.ประภาภัทร นิยม อาจารย์สุวรรณา ชิวพฤกษ์ อาจารย์สุนิสา ชื่นเจริญสุข อาจารย์สฤณี บุญญะบัญชา
ข้อมูล	ครูเวรดี ดุงศรีแก้ว ครูจินตนา นำศิริโยธิน ครูวรรณพา แก้วมณฑา ครูปิยะดา พิษิตกุลลาชัย ครูณัฏฐนิช ศิโรตม
เขียน	นันทิยา ตันศรีเจริญ
ภาพถ่าย	สหรัฐ ชัดติ ณิชากร มณีวิเศษเจริญ
ภาพประกอบ	ณิชากร มณีวิเศษเจริญ
ออกแบบปก	ขวัญชัย จักรวิวัฒนากุล
ออกแบบจัดรูปเล่ม	ขวัญชัย จักรวิวัฒนากุล
พิสูจน์อักษร	จิตินันท์ ศรีสถิต
พิมพ์ครั้งที่ 1	มกราคม 2564
พิมพ์ที่	บริษัท แพลน พรินท์ติ้ง จำกัด โทร 0 2277 2222

หนังสือชุด ครูปฐมวัยหัวใจใหม่

โครงการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม ระยะที่ 2 (แม่ครูหัวใจใหม่)

โครงการความร่วมมือระหว่างกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สถาบันอาศรมศิลป์ และมูลนิธิโรงเรียนรุ่งอรุณ

เว็บไซต์ : www.holisticteacher.net

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ โดย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และมูลนิธิโรงเรียนรุ่งอรุณ

คำนำ

ปฐมวัย ช่วงวัยแห่งการวางรากฐานสำคัญของชีวิต ทั้งกาย ใจ สติปัญญา และสังคม
ช่วงวัยที่สมองพร้อมเรียนรู้มากที่สุดครบทุกมิติ ทั้งความรู้ (Head) ทักษะ (Hand) และจิตสำนึกที่ดี (Heart)
ช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือทำ และการสื่อสารด้วยภาษาพูด
ช่วงวัยแห่งความดี เรียนรู้ความกตัญญูกตเวทีต่อผู้มีพระคุณ อันเป็นคุณธรรมสำคัญที่เกื้อหนุน
การเรียนรู้ของวัยเด็ก

โครงการสื่อสารสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้อย่างเป็นองค์ รวมระยะที่ 2 (แม่ครูหัวใจใหม่) จึงเกิดขึ้น
โดยความร่วมมือระหว่างกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สถาบันอาศรมศิลป์ และมูลนิธิโรงเรียนรุ่งอรุณ
เพื่อสกัดองค์ความรู้ที่สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย แล้วจัดทำเป็นสื่อวีดิทัศน์และหนังสือชุด
ครูปฐมวัยหัวใจใหม่ เพื่อเป็นคู่มือสำหรับครูปฐมวัย พ่อแม่ ผู้ปกครอง ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็ก
อย่างเป็นองค์รวม

หนังสือชุด ครูปฐมวัยหัวใจใหม่ ประกอบด้วยหนังสือ 3 เล่ม ได้แก่ เล่มที่ 1 ครูนักสร้างสรรค์
พื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) เล่มที่ 2 ครูนักออกแบบการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer)
และเล่มที่ 3 ครูผู้มองเห็นสภาวะการเรียนรู้ของเด็ก (Visible Learning)

ขอขอบพระคุณ คณะจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ และครูปฐมวัยหัวใจแม่ทุกท่าน ที่ถ่ายทอดองค์ความรู้
จากประสบการณ์จนออกมาเป็นหนังสือชุดนี้ ขอขอบคุณภาคีเครือข่ายที่ร่วมแรงร่วมใจผลิตงาน
อันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนที่จะเติบโตเป็นกำลังสำคัญของประเทศไทย
และโลกใบนี้ต่อไป

กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

สารบัญ

บทนำ	5
ทำไมครูต้องออกแบบการเรียนรู้?	7
มาออกแบบการเรียนรู้ที่โดนใจเด็กกันเถอะ	11
ทำอย่างไรครูจะออกแบบการเรียนรู้ที่โดนใจเด็กได้?	14
- การออกแบบล่วงหน้า	15
- การออกแบบเฉพาะหน้า	38
ในสถานการณ์จริงด้วย “ชุดคำถาม”	
Teacher as a Learning Designer	60

บทนำ

“

ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงของยุคปัจจุบันที่ท้าทาย การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญที่มนุษย์ทุกคนต้องได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง เริ่มต้นจากระดับเด็กปฐมวัยที่เป็นช่วงวัยสำคัญที่สุดของชีวิต เป็นโอกาสทองในการเจริญเติบโตและสร้างรากฐานทุกด้านของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ในช่วงวัยนี้ถ้าผู้ใหญ่รอบตัวเด็กให้ความสนใจและกระตุ้นพัฒนาการเด็กอย่างเหมาะสม จะส่งเสริมให้เกิดโอกาสในการพัฒนาด้านต่างๆ ตามช่วงอายุที่ต่างกันอย่างสร้างสรรค์เต็มที่ตามศักยภาพของเด็ก (Windows of Opportunities) เด็กปฐมวัยจึงต้องได้รับความเอาใจใส่เลี้ยงดูจากบุคคลรอบข้าง และได้รับการส่งเสริมพัฒนาการผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างมีทิศทาง

ปัจจุบันเด็กสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่หลากหลาย แต่ในความเป็นจริงแล้วสะท้อนให้เห็นภาพห้องเรียนอนุบาลตามบริบทต่างๆ ที่ต้องจัดให้เด็กนั่งเรียนดังผู้ใหญ่ถูกย่อส่วน และมุ่งเร่งปฏิกิริยาให้เด็กอ่านออกเขียนได้ด้วยแบบฝึกหรือชุดการเรียนรู้รายวิชา ซึ่งนับเป็นสัญญาณอันตรายที่สุดของการเรียนรู้ เพราะสิ่งที่เด็กฝึกฝนนั้นอยู่ในกรอบที่เกินพัฒนาการและฝืนการใช้งานด้านสติปัญญาและด้านทักษะของเด็กวัยนี้ ขณะเดียวกันยังได้ผลการตอบสนองที่น้อยต่อธรรมชาติของการเรียนรู้และบริบทที่แตกต่างหลากหลายของเด็กแต่ละคน

วัฒนธรรมการเรียนรู้ดังกล่าวอาจเป็นความหวังดีของครูที่อยากให้เกิดการเรียนรู้ตามที่ครูตั้งใจ จึงอาศัยแผนหรือชุดการเรียนรู้สำเร็จรูปมาเป็นเครื่องมือของการพัฒนาเด็ก จุดนี้อาจจะเป็นการมองข้าม “ตัวเด็ก” ที่เป็นผู้เรียนอย่างแท้จริง

ด้วยประเด็นสำคัญดังกล่าวจึงนำมาเป็นต้นทุนของการใคร่ครวญที่จะสร้างกระบวนการทัศน์ใหม่เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย ท่ามกลางการเป็น “ครูนักออกแบบการเรียนรู้ (Teacher as a Learning Designer)” ที่เชื่อมั่นว่าเด็กสามารถ

เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และศรัทธาในธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก แล้วออกแบบการเรียนรู้ที่เข้าถึงใจเด็ก สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้ รวมทั้งสอดคล้องกับบริบทของเด็กหรือบริบทของโรงเรียนที่แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่

หนังสือเล่มนี้ได้ถอดจากประสบการณ์ความเชี่ยวชาญของทีมนครอนุบาลโรงเรียนรุ่งอรุณ ที่มีเป้าหมายของการจัดการศึกษามุ่งพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์สมบูรณ์ ทั้งทางด้านจิตใจ (Heart) พฤติกรรม (Hand) และสติปัญญา (Head) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้วยจิตวิญญาณความเป็นครู ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศาสตร์ทางการศึกษาปฐมวัย และความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เด็กจะเรียน รู้ความหมายของภาษา (Literacy) รวมทั้งเชื่อมั่นในศักยภาพการเรียนรู้ที่มีอยู่ในตัวทุกคน และความแตกต่างของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่ครูจะนำมาออกแบบแผนการเรียนรู้ให้เด็กได้ใช้ศักยภาพและเกิดพัฒนาการอย่างเป็นองค์รวม โดยชวนครูกุมองในประเด็นสำคัญสู่การเป็นครูนักออกแบบการเรียนรู้ ดังนี้

- ทำไมครูต้องออกแบบการเรียนรู้? ถ้าครูไม่ออกแบบการเรียนรู้จะเป็นอย่างไร?
- การเรียนรู้ที่โดนใจเด็กเป็นอย่างไร? แล้วการเรียนรู้แบบไหนที่เด็กไม่เอา?
- ทำอย่างไรครูจึงจะออกแบบแผนการเรียนรู้ที่โดนใจเด็กได้? ซึ่งมีทั้งการออกแบบล่วงหน้า

ด้วยแบบฟอร์มของแผน OLE (Objectives of Learning – Learning Process – Evaluation) และการออกแบบเฉพาะหน้าในสถานการณ์จริงด้วยชุดคำถาม

คำถามเหล่านี้จะพาครูไปพบคำตอบที่ช่วยให้ครูสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่เข้าถึงใจและมีความหมายกับชีวิตของเด็ก พลิกโฉมห้องเรียนใหม่ เป็นห้องเรียนที่มีความสุข สนุกทั้งเด็กและครู มาออกแบบการเรียนรู้ที่โดนใจเด็กกันเถอะ



อาจารย์สืบทัดดี น้อยดัด

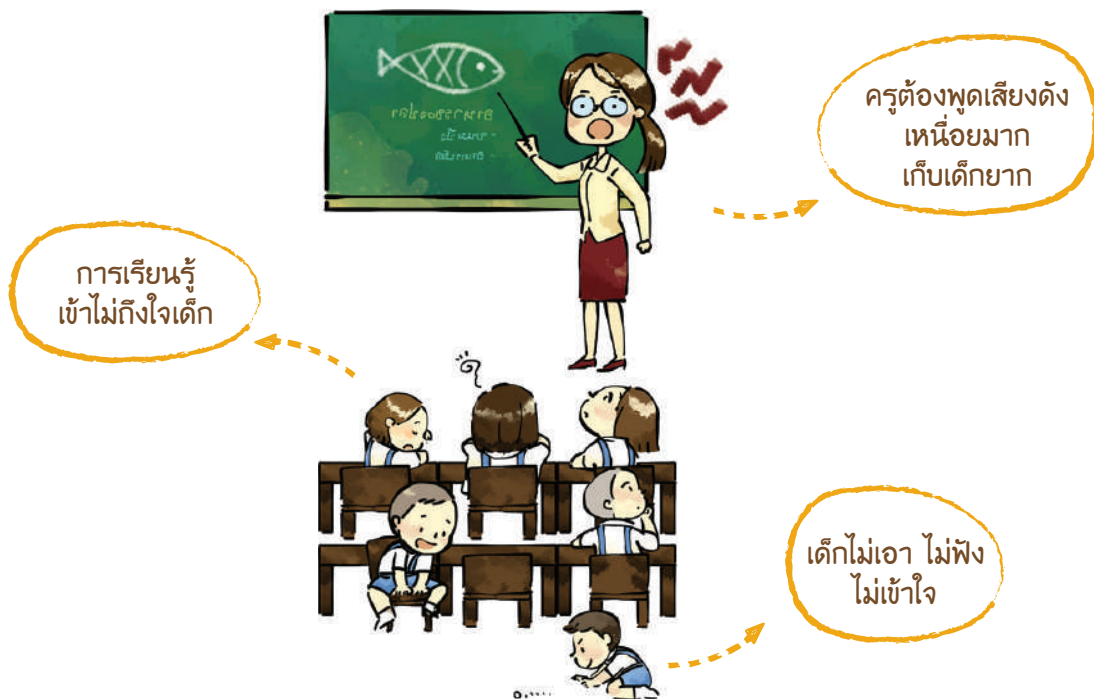
ผู้ดูแลโครงการพัฒนาศูนย์เด็กเล็กตามแนวทางการเลี้ยงลูกด้วยความรักของสมเด็จพระเจ้า
สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย สถาบันอาศรมศิลป์



ทำไมครู ต้องเป็น
นักออกแบบ
การเรียนรู้
Learning Designer

ถ้าครูไม่ออกแบบ?

การเรียนรู้จะเป็นอย่างไร ?



“ครูกำลังประสบปัญหานี้อยู่ใช่ไหม?”

ทำไมครู ? ต้องออกแบบการเรียนรู้?

เรื่องจริง
ทำทนายเด็กเสมอ

เพื่อให้การเรียนรู้

มีความหมายจริงกับชีวิตของเด็ก

เพราะเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับตัวเขา

หากจะดึงดูดเด็กเข้ามามีส่วนร่วม (Engage)

เป็นเจ้าของการเรียนรู้จนเด็กเกิด**ฉันทะ**

มีความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้

ควรเรียนจาก**เรื่องจริงที่ท้าทาย**และ**เข้าถึงง่าย**

เพราะเป็นเรื่องใกล้ตัว ใกล้ชีวิตจิตใจของเขา

มีทั้งการออกแบบ**ล่วงหน้า**

และการออกแบบในสถานการณ์**ตรงหน้า**

“

การออกแบบแผนการเรียนรู้
ทำให้ครูมองเห็นเด็ก คาดหมายว่า
ถ้าเด็กจะเกิดความรู้ความเข้าใจเหล่านี้
ครูต้องทำอะไรบ้าง
แผนเป็นเครื่องมือช่วยครูเตรียมตัว
ที่จะเผชิญกับเด็ก

”

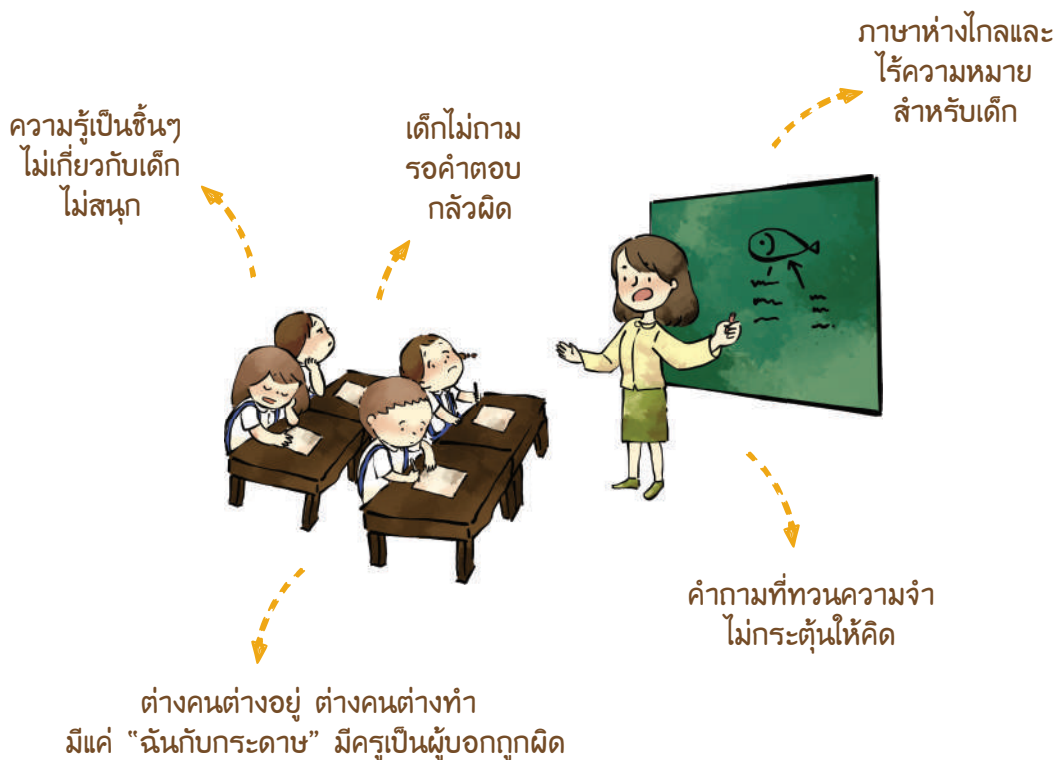
รองศาสตราจารย์ประภาภัทร นิยม
อธิการบดีสถาบันอาศรมศิลป์ และผู้ก่อตั้งโรงเรียนรุ่งอรุณ

มาออกแบบ
การเรียนรู้
ที่โดนใจเด็ก
กันเถอะ

การเรียนรู้ที่โดนใจเด็กเป็นอย่างไร?



การเรียนรู้แบบไหนที่เด็กไม่เอา?



ทำอย่างไร ครูจะออกแบบ การเรียนรู้ ที่โดนใจเด็กได้?

1. การออกแบบล่วงหน้า
2. การออกแบบเฉพาะหน้า

1. การออกแบบล่องหน้า

แนวทางการออกแบบการเรียนรู้



1.1 กำหนด THEME/เรื่องราว หรือสถานการณ์ที่จะเรียน

ครูจะพาเด็กเรียนรู้เรื่องอะไร? ทำไมเด็กต้องเรียนเรื่องนี้? จากสถานการณ์จริงรอบตัวเด็กและอยู่ในความสนใจใกล้ตัวของเด็ก เต็มไปด้วยความหมายและท้าทายการเรียนรู้ตามวัยของเด็ก ทั้งนี้เพื่อเสริมสร้างทัศนคติและพฤติกรรมเชิงบวกต่อตนเองและผู้อื่น รวมทั้งสิ่งแวดล้อมรอบตัว

ตัวอย่าง

Theme: วิถีชีวิตตามฤดูกาล

เรียนอะไร: การเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศที่ส่งผลต่อตัวเรา ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม อาหารตามฤดูกาล เทศกาล ประเพณี

เรียนไปทำไม: เพื่อให้เด็กสนุกกับการเรียนรู้ที่จะปรับตัวอยู่อย่างมีความสุขท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของอากาศและสภาพแวดล้อมในแต่ละฤดูกาล



1.2 ออกแบบโครงสร้าง การเรียนรู้ (Roadmap)

การออกแบบโครงสร้างการเรียนรู้ที่มีลำดับเนื้อหาเชื่อมโยงอย่างต่อเนื่อง ร้อยเรียงเป็นเรื่องราวที่เด็กจะเอาตัวเองเข้าไปเรียนรู้ และมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ต่างๆ อย่างมีความหมายกับชีวิตของตนเองอย่างเป็นลำดับ ทำให้**ครูมองเห็น**เส้นทางการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละภาคเรียนตลอดปี โดยแบ่งเป็นการออกแบบโครงสร้างรายปีการศึกษา และโครงสร้างรายภาคเรียน ตามลำดับ



ตัวอย่างการออกแบบโครงสร้างรายปี

	ภาคเรียนที่ 1	ภาคเรียนที่ 2
หัวเรื่อง (Theme)	ฤดูฝนมาพาขึ้นบาน	ปลายฝนต้นหนาว
แนวคิด หลัก (Concept)	= แนวคิดหลักที่ต้องการให้ผู้เรียน เรียนรู้และเข้าใจความหมายของ หัวเรื่องนั้นๆ	➔
เป้าหมาย (Goal)	= เป้าหมายเชิงพฤติกรรมและสมรรถนะ ที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้	➔
ผลงาน (Output)	= ผลงาน/รูปธรรมที่ประเมิน ความเข้าใจของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน	➔

Roadmap ปีการศึกษา 2562 หน่วยบูรณาการสู่ชีวิต ระดับอนุบาลชั้นคณะ

ภาคเรียนที่ 3

วิถีชีวิตที่สอดคล้องกับฤดูร้อน



สัมผัสการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศที่อุณหภูมิสูงขึ้น
ส่งผลให้เราารู้สึกร้อน เหงื่อออก คอแห้ง สภาพแวดล้อมเปลี่ยนไป
ดินแห้งแข็ง น้ำในบึงน้อย ใบไม้แห้ง การรู้จักอาหารคลายร้อน
การดูแลตนเองและธรรมชาติ การจัดงานประเพณีรดน้ำดำหัวเพื่อ
แสดงความกตัญญู



เด็กรู้จักดูแลและจัดปรับตนเองให้อยู่ได้ดีในอากาศร้อน
รู้วิธีดูแลสิ่งแวดล้อมได้ และร่วมประเพณีรดน้ำดำหัว

- การคิดวิธีดูแลตนเองให้อยู่ได้กับอากาศร้อน
- การดูแลธรรมชาติอันเป็นแหล่งอาหารและที่อยู่ของสัตว์ในฤดูร้อน
- การจัดงานประเพณีรดน้ำดำหัวปู่ย่าตายาย

ตัวอย่างการออกแบบโครงสร้างรายภาคเรียน

จุดประกาย
ความสนใจ

สัปดาห์ที่

เป้าหมายตอน

เนื้อหา

สัปดาห์ที่ 1-3 ตอนที่ 1 “รู้จักสภาพอากาศของฤดูร้อน”

สัปดาห์ที่ 4-7

ตอนที่ 2
“ชีวิตสัตว์
ในฤดูร้อน”

1. เด็กรู้จักอาหารและที่อยู่อาศัยของสัตว์ในช่วงหน้าร้อน
2. เด็กรู้จักการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นมิตรและปลอดภัยกับสัตว์



1. อากาศร้อน มีผลต่อชีวิตสัตว์
2. ธรรมชาติเป็นทั้งแหล่งอาหารและที่อยู่อาศัยของสัตว์
3. การอยู่ร่วมกันอย่างเป็นมิตรและปลอดภัย

ลงมือทำ
ลองฝึกลองถูก
เก็บข้อมูล
นำเสนอ
ข้อค้นพบ

พูดสิ่งที่รู้
ให้คนอื่นรู้

สัปดาห์ที่ 8-9 ตอนที่ 3 “วิถีชีวิตไทยในหน้าร้อน”

สัปดาห์ที่ 10-13 ตอนที่ 4 “รดน้ำขอพรปู่ย่าตายาย”

Roadmap หน่วยบูรณาการสู่ชีวิต “วิถีชีวิตที่สอดคล้องกับฤดูร้อน”
ระดับอนุบาลชั้นคละ ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2562

กระบวนการเรียนรู้

การประเมินผล

สัปดาห์ที่ 4 สัตว์ในฤดูร้อน

- 1. ครูพาทบทวนถึงตัวเราที่หาวิธีคลายร้อน แล้วสัตว์จะร้อนไหม คิดว่าสัตว์มีวิธีคลายร้อนอย่างไร ครูชวนเด็กๆ ออกไปดูสัตว์ตามที่คาดไว้
- 2. ครูชวนเด็กๆ คิดถึงวิธีการไปดูสัตว์ (ไปดูเจียบๆ เดินเบาๆ ไม่ทำให้สัตว์ตกใจ และหนีไป) และเตรียมตัวเองให้พร้อมสำหรับออกไปสำรวจตามที่คาดเดา
- 3. ครูกลับมาซ่อนความรู้ที่ห้องเรียนเรื่องวิธีคลายความร้อนของสัตว์

สัปดาห์ที่ 5 – 6 ช่วยสัตว์คลายร้อนกันเถอะ

- 1. เด็กๆ คิดวิธีดูแลสัตว์/ช่วยสัตว์คลายร้อน และวางแผน
- 2. เด็กๆ นำอุปกรณ์มาจากบ้าน ลงมือทำตามแผนที่วางไว้
- 3. เด็กๆ ติดตามผล และสรุปผลจากการทดลองทำ

สัปดาห์ที่ 7 ฉันทดูแลธรรมชาติได้

- 1. ครูพาเด็กๆ วิเคราะห์ว่าการไปช่วยเหลือสัตว์นั้นช่วยได้จริงไหม และถ้าจะช่วยให้จริงควรทำอย่างไร
- 2. เด็กๆ ร่วมกันวางแผนดูแลธรรมชาติอันเป็นแหล่งอาหารและที่อยู่อาศัยของสัตว์

1. ประเมินผลจาก
การวางแผน
ทดลองทำ
ติดตาม และ
สรุปผล
วิธีดูแลสัตว์

2. ประเมิน
การวางแผน
ดูแลธรรมชาติ

1.3 ออกแบบแผนการเรียนรู้ รายคาบใน 1 สัปดาห์

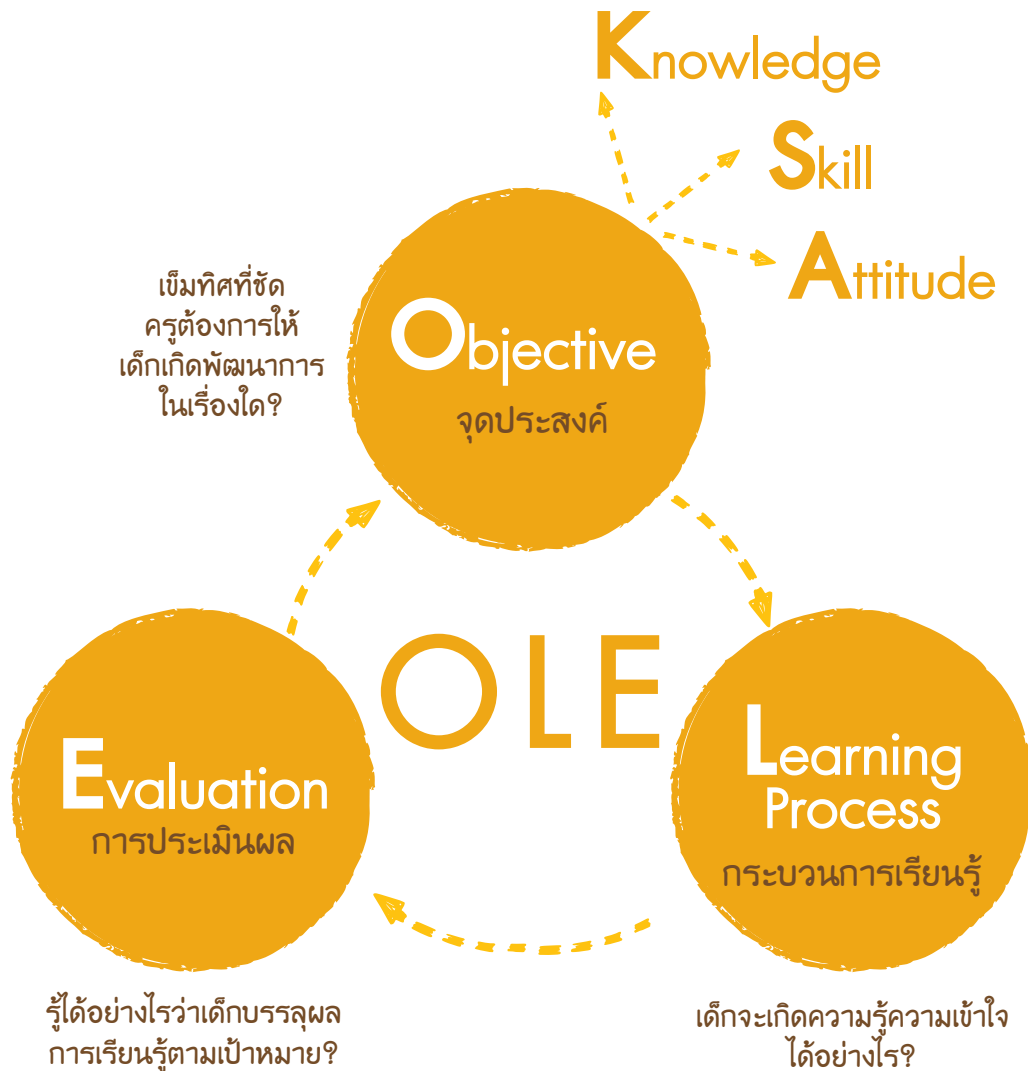
ประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญ คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ **Objective**

กระบวนการเรียนรู้ **Learning Process** และการประเมินผล

Evaluation 3 ส่วนนี้เรียกว่าระบบโอเล่

ทำไมต้องระบบ **OLE**

ระบบ **OLE** ช่วยให้ครูรู้ว่าเด็กจะบรรลุผลลัพธ์ตามที่ครูตั้งไว้ได้อย่างไร โดยเริ่มจากการระบุเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ (**O**) ที่ชัดเจน แล้วออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (**L**) ให้สอดคล้องกับเป้าหมาย ให้เด็กรู้สึกท้าทาย ไม่ง่ายหรือยากจนเกินไป เปิดโอกาสให้เด็กลงมือทำด้วยตัวเอง พร้อมทั้งระบุหลักฐานและเครื่องมือวัดว่าเด็กไปถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ (**E**)



K S A Objective จุดประสงค์

เข็มทิศในการจัดการเรียนรู้ ทำไมเด็กต้องเรียนเรื่องนี้? ครูอยากให้เกิดพัฒนาการในเรื่องใด โดยมองอย่างเป็นองค์รวมใน 3 ด้าน ดังนี้

Knowledge
ชุดความรู้



เป็นความเข้าใจ
ของผู้เรียน
ที่เกิดขึ้นเป็นลำดับ
ของความรู้

Skill
ทักษะ



ทักษะที่ผู้เรียน
ได้ฝึกฝนจนทำให้
เกิดความเข้าใจ
ความรู้

Attitude
เจตคติ/คุณค่า



ความรู้สึกรับคุณค่า
ของเรื่องที่เรียน
จากความเข้าใจ
ความหมาย
อย่างประจักษ์แจ้ง

↓
Competency

สมรรถนะย่อยที่เกิดขึ้นจากการบรรลุจุดประสงค์ทั้ง 3 ด้าน

“

หัวใจสำคัญ
ของการออกแบบการเรียนรู้
คือครูต้องระลึกอยู่เสมอว่า
จะอย่างไรให้ได้ก็มีประสบการณ์ตรง
กับเรื่องนั้นได้มากที่สุด

”

รองศาสตราจารย์ประภาภัทร นิยม
อธิการบดีสถาบันอาศรมศิลป์ และผู้ก่อตั้งโรงเรียนรุ่งอรุณ

Learning Process กระบวนการเรียนรู้

เด็กจะเกิดความรู้ความเข้าใจตามเป้าหมายได้อย่างไร?

ด้วยวิธีการใด ครูควรทำอะไร มีขั้นตอนอย่างเป็นลำดับอย่างไร และเป็นกระบวนการที่เป็น Active Learning ให้เด็กเกิดประสบการณ์ตรงกับเรื่องที่เรียนได้มากที่สุด ประกอบด้วย

1 ขั้นนำเข้า

จุดประกายให้สนใจอยากเรียนรู้

2 ขั้นปฏิบัติการ

วางลำดับขั้นตอนให้ผู้เรียน

ได้ปฏิบัติจริงเกิดประสบการณ์ตรง

3 ขั้นทบทวนความรู้

ครูเก็บประมวลความรู้จากประสบการณ์

ของผู้เรียนให้ประจักษ์ชัด เป็นความรู้ของผู้เรียน

4 ขั้นใช้และซ้อนความรู้

ครูออกแบบให้นักเรียนทดลองใช้ความรู้ความเข้าใจ

นั้นในโจทย์/สถานการณ์ที่แตกต่างแล้วค้นพบสิ่งใหม่

Evaluation การประเมินผล

ครูจะรู้ได้อย่างไรว่าเด็กบรรลุผลการเรียนรู้?

ต้องวางแผนล่วงหน้าโดยการระบุเครื่องมือ หลักฐาน และวิธีการที่จะประเมินการเรียนรู้
แต่ละด้านของผู้เรียนว่าบรรลุจุดประสงค์ทั้ง 3 ด้าน ใช้เครื่องมืออะไร บนหลักฐานใด
เช่น ภาพวาด แบบประเมินพฤติกรรม การบันทึกคำตอบของเด็ก หรือผลงานอื่นๆ



ตัวอย่างแบบฟอร์มแผนการเรียนรู้รายคาบ

แผนการสอนรายคาบ/สัปดาห์ วิชา _____ ชั้น _____ ภาคเรียนที่ _____ ปีการศึกษา _____

สัปดาห์ที่ _____ ใช้เวลา _____ คาบ (_____ นาที)

ขอบเขตเนื้อหา	จุดประสงค์ (Objective)		
	ความรู้ (Knowledge)	ทักษะ (Skill)	คุณค่า (Attitude/Core Value)
ขอบเขตเนื้อหา ที่ผู้เรียนจะเกิด ความเข้าใจ จากการเรียนรู้	ลำดับความรู้ที่ เกิดจากความเข้าใจ ไปที่ละขั้นของ ผู้เรียน	ทักษะการเรียนรู้ ที่สัมพันธ์กับ กระบวนการซึ่งจะ นำผู้เรียนไปสู่ ความเข้าใจความรู้ ที่ได้ระบุไว้	เจตคติ/ทัศนคติ ที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน จากการเข้าใจความรู้ และเห็นความหมาย ที่เชื่อมโยงถึงตนเอง
	สมรรถนะ: สมรรถนะย่อยที่เกิดขึ้นจากการบรรลุจุดประสงค์ทั้ง 3 ด้าน		

กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)	สื่อ	การประเมินผล (Evaluation)
1. ชี้นำเข้า 2. ขั้นปฏิบัติการ (อิงทักษะที่ต้องการให้เกิดด้วยการลงมือปฏิบัติจริง) 3. ขั้นทบทวนความรู้ 4. ขั้นใช้และซ่อนความรู้		เครื่องมือ หลักฐาน และวิธีการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าบรรลุจุดประสงค์ทั้ง 3 ด้าน อย่างไร • แบบบันทึกพฤติกรรม • ผลงาน / ชิ้นงาน • แบบบันทึกความรู้ เช่น สมุดคลังคำ ฯลฯ

“

หลักการออกแบบ
การเรียนรู้ที่ดี ต้องให้เด็ก
มีขาออกมากกว่าขาเข้า
ครูให้แค่คำถาม ให้ความรู้เมื่อเด็ก
ต้องการ นอกนั้นต้องให้เด็กทำ
ค้นคว้า หาคำตอบ
สรุปคือ ครู 20 เด็ก 80

”

รองศาสตราจารย์ประภาภัทร นิยม
อธิการบดีสถาบันอาศรมศิลป์ และผู้ก่อตั้งโรงเรียนรุ่งอรุณ

ตัวอย่างการออกแบบล่องหน้า

แผนการเรียนรู้หน่วยบูรณาการสู่ชีวิต

“วิถีชีวิตที่สอดคล้องกับฤดูร้อน”

ตอน ชีวิตสัตว์ในฤดูร้อน

แผนการสอนหน่วยบูรณาการสู่ชีวิต เรื่อง “ชีวิตสัตว์ในฤดูร้อน” อนุบาลชั้นคละ

ขอบเขตเนื้อหา	จุดประสงค์ (Objective)		
	ความรู้(K)	ทักษะ(S)	คุณค่า(A)
คาบที่ 1 ดูแลสัตว์ ในฤดูร้อนโดยนำอาหารไปให้สัตว์	1. รู้ว่าสัตว์แต่ละชนิดกินอาหารไม่เหมือนกัน และมีที่อยู่อาศัยแตกต่างกัน 2. รู้ว่าถ้านำอาหารไปให้สัตว์จะต้องมีการวางแผนว่าสัตว์อยู่ที่ไหน และต้องออกแบบวิธีการให้อาหารที่สอดคล้องกับลักษณะการกินของสัตว์ 3. ใช้ชุดภาษาที่ใช้ในการวางแผนงาน	1. ทักษะการสังเกต 2. คิดเชื่อมโยงจากประสบการณ์เดิมเรื่องอาหารและที่อยู่ของสัตว์ 3. ทักษะการร่วมเสนอความคิดเห็น 4. ทักษะการฟังที่ดี 5. ทักษะการสนทนาแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้	การเป็นเจ้าของงานด้วยการออกแบบงาน “ให้อาหารสัตว์” ร่วมกัน • เข้าใจว่าสัตว์ต่างๆ ต้องการอาหารเพื่อเลี้ยงชีวิต • เอาใจเขามาใส่ใจเรา • มีเมตตา กรุณา เพื่อแผ่ 

กระบวนการเรียนรู้
(Learning Process)

การประเมินผล
(Evaluation)

คาบที่ 1 สัตว์กินอะไร?

ขั้นนำเข้าสู่

1. ครูเกริ่นนำถึงกิจกรรมเดินสำรวจสัตว์ที่เด็กๆ ไปทำมาก่อนหน้านี้ และใช้คำถามว่า “เด็กๆ เห็นสัตว์อะไรบ้าง เขาอยู่ที่ไหน และสัตว์ที่เด็กๆ อยากช่วยดูแลคือตัวอะไร” และเปิดโอกาสให้เด็กได้เสนอความคิดเห็น

ขั้นปฏิบัติการ

2. ครูให้เด็กแบ่งกลุ่มย่อยจากสัตว์ที่เด็กเลือกดูแล และครูถามว่า “เด็กๆ สังเกตหรือคิดว่าเขาน่าจะกินอะไร” “สัตว์ต่างๆ กินอาหารเหมือนกันไหม” “ทำไม”
3. จากการร่วมแลกเปลี่ยนและคิดร่วมกัน ครูพาประมวลคำตอบของเด็กๆ (ขั้นตอนที่ 2) อีกครั้ง แล้วจึงพุดคุยถึงสิ่งที่ต้องเตรียมมาให้สัตว์กิน

ขั้นทบทวนความรู้

4. เด็กๆ ร่วมกันพุดคุยวางแผนถึงขั้นตอนการให้อาหารสัตว์ และครูช่วยเขียนขั้นตอนเป็นลำดับพร้อมวาดภาพประกอบ (เพื่อช่วยให้เด็กเข้าใจความหมายของคำ) คำถามครู
 - เราจะไปที่ไหน
 - เราจะมีวิธีให้อาหารสัตว์อย่างไร

ขั้นซ้อนความรู้

5. ครูให้เด็กร่วมกันวาดรูปอาหารที่ตนเองจะนำมาลงในกระดาด และครูถามความรู้สึก “เด็กๆ รู้สึกอย่างไรที่ได้พุดคุยกันเรื่องการนำอาหารมาให้สัตว์ในวันนี้”

- ประเมินความรู้ข้อ 1 และ 3 จากการมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในขั้นปฏิบัติการข้อ 2
- ประเมินความรู้ข้อ 2 และ 3 จากการร่วมกันวางแผนในขั้นทบทวนความรู้ข้อ 4
- ประเมินทักษะข้อ 3 - 5 จากกิจกรรมข้อ 2 - 4
- ประเมินคุณค่าและภาษาเชิงความรู้สึกจากชิ้นงานวาดภาพ

แผนการสอนหน่วยบูรณาการสู่ชีวิต เรื่อง “ชีวิตสัตว์ในฤดูร้อน” อนุบาลชั้นคละ

ขอบเขตเนื้อหา	จุดประสงค์ (Objective)			
	ความรู้(K)	ทักษะ(S)	คุณค่า(A)	
คาบที่ 2 ดูแลตนเอง ชะนะนำอาหาร ไปให้สัตว์	1. รู้วิธีดูแลตนเอง ให้ปลอดภัยในพื้นที่ ที่จะนำอาหาร ไปให้สัตว์ 2. รู้วิธีการดูแลสัตว์ และธรรมชาติ โดยไม่ทำร้ายสัตว์ และไม่ทำลาย ที่อยู่ของสัตว์ 3. รู้/ใช้ชุดภาษา เกี่ยวกับวิธีการ ดูแลจัดการตนเอง ให้ปลอดภัย	1. ทักษะการ จัดการตนเอง ดูแลตนเอง ให้ปลอดภัย ในพื้นที่ต่างๆ 2. ทักษะสังคม การอยู่ร่วมกับผู้อื่น ให้ปลอดภัย (คน สัตว์ ธรรมชาติ)	ดูแลตนเอง สัตว์ และธรรมชาติ ให้ปลอดภัย	

กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)	การประเมินผล (Evaluation)
คาบที่ 2 นำอาหารไปให้สัตว์กันเถอะ ขั้นนำเข้า 1. ครูนำรูปภาพที่เด็กๆ วาดมาจัดกลุ่มหมวดอาหารสัตว์แต่ละชนิด (ที่เด็กได้เสนอรวมกันไปแล้ว) 2. เด็กๆ มาดูรูปภาพอาหารสัตว์ที่จัดกลุ่มไว้ แล้วเลือกเข้าตามกลุ่ม ชนิดสัตว์ที่จะนำอาหารไปให้ ขั้นปฏิบัติการ 3. ครูและเด็กในแต่ละกลุ่มพากันทบทวนแผนงานที่ออกแบบไว้ และวิธีการดูแลตนเอง จากนั้นเด็กๆ พากันนำอาหารออกไปให้สัตว์ตามแผนที่วางไว้ ขั้นทบทวนความรู้ 4. เด็กๆ กลับมาที่ห้องเรียน ครูพาย้อนทวนถึงสิ่งได้ออกไปทำ “การให้อาหารสัตว์” อย่างเป็นลำดับ และพูดคุยร่วมกันทั้งด้าน ความรู้สึก ขั้นตอนเป็นไปตามแผนไหม เป็นอย่างไร อะไรที่ไม่เป็นไปตามแผนเพราะอะไร ขั้นซ้อนความรู้ 5. เด็กๆ ช่วยกันบอกวิธีการที่แต่ละคนดูแลตนเองให้ปลอดภัย โดยครูวาดรูปเด็กๆ อยู่ตรงกลาง แล้วเขียนคำของเด็กๆ แต่ละคนที่บอกเล่าวิธีการดูแลจัดการตนเอง (ทำเป็น Mindmap) พร้อมระบุ ความรู้สึกที่สามารถดูแลตนเองได้	• ประเมินความรู้ ข้อ 1 ทักชะข้อ 1 และ 2 ด้วยแบบ สังเกตพฤติกรรม การกำกับและ ดูแลตนเองใน ระหว่างที่ออกไป ข้างนอกได้ปลอดภัย • ประเมินความรู้ ข้อ 2 ด้วย การบันทึก คำตอบของเด็ก ในชั้นทบทวนความรู้ ข้อ 4 • ประเมินความรู้ ข้อที่ 3 และคุณค่า จากการระบุ ความรู้สึกดีและความภูมิใจที่สามารถดูแลตนเองได้ ด้วย Mindmap บนหน้ากระดานใน ชั้นซ้อนความรู้ข้อ 5

แผนการสอนหน่วยบูรณาการสู่ชีวิต เรื่อง “ชีวิตสัตว์ในฤดูร้อน” อนุบาลชั้นคละ

ขอบเขตเนื้อหา	จุดประสงค์ (Objective)			
	ความรู้(K)	ทักษะ(S)	คุณค่า(A)	
คาบที่ 3-4 การวางแผน ดูแลสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นแหล่ง อาหาร และที่อยู่อาศัย ของสัตว์ ตามธรรมชาติ และลงมือทำ ตามแผนที่วางไว้ ร่วมกัน	1. รู้ว่าสภาพแวดล้อมที่สมบูรณ์ สะอาดปลอดภัย เป็นแหล่งที่อยู่อาศัยและแหล่งอาหารของสัตว์ที่อาศัยอยู่ตามธรรมชาติ 2. รู้ลำดับขั้นตอนการทำงานในการออกไปทำตามแผนเรื่องการดูแลสิ่งแวดล้อม 3. รับบทบาทหน้าที่ของตนเองในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องความสัมพันธ์ของสัตว์เกี่ยวกับที่อยู่อาศัยและแหล่งอาหารตามธรรมชาติ 2. ทักษะการวางแผนตามลำดับขั้นตอนในการดูแลธรรมชาติที่เป็นแหล่งอาหารและที่อยู่อาศัยของสัตว์ 3. ทักษะสังคม การร่วมเสนอความคิดเห็น รับฟัง แลกเปลี่ยนการทำงานร่วมกับผู้อื่น	นักเรียนร่วมกันทำงานเพื่อดูแลสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นการทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม	

กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process)

คาบที่ 3 ไปดูแลสิ่งแวดลอมกันเถอะพวกเรา (1)

ขั้นนำเข้า

1. ครูอ่านนิทานเรื่อง “ใครหนอใครกันทำบ้านฉันเลอะ” และถามคำถามเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องราวในนิทาน “เรื่องราวในนิทานเป็นอย่างไร เกิดอะไขึ้น” (บ้านของสัตว์ไม่น่าอยู่ บ้านของสัตว์เลอะเทอะ บ้านสัตว์มีน้ำเสีย) “บ้านของสัตว์ไม่น่าอยู่เพราะอะไร” “สัตว์รู้สึกอย่างไร”
2. ครูถามคำถามชวนคิดต่อว่า “ถ้าเป็นบ้านของเด็กๆ เด็กๆ อยากให้บ้านเป็นอย่างไร” “ถ้าสัตว์มีบ้านที่น่าอยู่ อุดมสมบูรณ์ ไม่มีใครไปทำลายบ้านสัตว์ สัตว์จะรู้สึกอย่างไร และจะเป็นอย่างไร”

ขั้นทบทวนความรู้

3. ครูถามคำถามชวนเด็กสนทนา
 - ถ้าอาหารที่เรานำไปให้สัตว์ แล้วสัตว์กินได้หมดจะเกิดอะไขึ้น
 - ถ้าเราไม่นำอาหารไปให้สัตว์จะเกิดอะไขึ้น
 - สัตว์กับธรรมชาติแวดลอมรอบตัวสัมพันธ์กันอย่างไร
4. ครูเขียนคำตอบขึ้นบนกระดาน และให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาวิธีดูแลธรรมชาติอันเป็นแหล่งอาหาร และที่อยู่อาศัยของสัตว์

คาบที่ 4 ไปดูแลสิ่งแวดลอมกันเถอะพวกเรา (2)

ขั้นใช้ความรู้

5. เมื่อเตรียมอุปกรณ์ที่จะใช้ในการทำพร้อมแล้ว เด็กๆ แต่ละกลุ่มลงมือทำงานตามแผนที่วางไว้ และเด็กๆ นำชิ้นงานที่ทำร่วมกันออกไปติดตั้งในพื้นที่ที่ได้วางแผนไว้
6. เด็กๆ ถ่ายรูปชิ้นงานของตนเองหลังจากที่ติดตั้งเสร็จแล้ว

ขั้นช้อนความรู้

7. เด็กๆ แต่ละกลุ่มกลับมาที่ห้องเรียน ครูนำรูปที่เด็กๆ ได้ถ่ายไว้ และรูปที่ครูถ่ายเด็กๆ มาจัดเป็นนิทรรศการให้เด็กๆ ได้ดู ซึ่งเป็นรูปถ่ายที่บอกเล่าเรื่องราวการทำงานของเด็กๆ ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จ
8. ครูเตรียมกระดานเพื่อจดบันทึกคำพูดของเด็กแต่ละคนโดยครูใช้คำถามว่า
 - เด็กๆ รู้สึกอย่างไรที่ได้ไปช่วยดูแลสิ่งแวดลอม
 - เด็กๆ คิดว่าแผนที่วางไว้สำเร็จได้อย่างไร เด็กๆ มีส่วนช่วยอย่างไรบ้าง
9. ครูอ่านทบทวนคำที่เด็กๆ พูดบนกระดานอีกครั้ง เพื่อย้ำให้เด็กรู้ถึงการมีส่วนร่วมในการทำงานที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมและสิ่งแวดลอม

การประเมินผล (Evaluation)

- ประเมินความรู้ข้อ 1 และทักษะข้อ 1 จากการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้นและการเสนอวิธีการในชั้นทบทวนความรู้ข้อ 3 - 4
- ประเมินความรู้ข้อ 2 และทักษะข้อ 2 จากการลงมือช่วยกันทำงานในกิจกรรมข้อ 5 - 6
- ประเมินความรู้ข้อ 3 และทักษะข้อ 3 จากการมีส่วนร่วมทำงานร่วมกันในขั้นใช้ความรู้ข้อ 5 - 6
- ประเมินคุณค่าจากการพูดสะท้อนความรู้สึกที่ได้ร่วมแรงร่วมใจกันทำเพื่อผู้อื่นในขั้นช้อนความรู้ข้อ 8 - 9

2. การออกแบบเฉพาะหน้า ในสถานการณ์จริงด้วย “ชุดคำถาม”

ถึงแม้จะได้ออกแบบแผนการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างละเอียดแล้วก็ตาม เมื่อลงมือนำแผนนั้นมาใช้จริง ครูจะต้องเป็นนักออกแบบอีกชั้นหนึ่ง คือ ออกแบบสดๆ เฉพาะหน้าในสถานการณ์จริง ลองมาดูกันว่า เกิดขึ้นได้อย่างไร?

หน่วยบูรณาการสู่ชีวิต

ตอน ชีวิตสัตว์ในฤดูร้อน

คาบที่ 1 สัตว์กินอะไร

- เด็กๆ เลือกสัตว์ที่อยากดูแล



- เด็กๆ วางแผนให้อาหารสัตว์

เด็กกลุ่มหนึ่ง
เลือกดูแลปลา

- ปลากินอะไร? ขนมปัง อาหารปลา ขนมปังที่หมดอายุ
- ปลาอยู่ที่ไหน? ในบึงน้ำ
- วางแผนจะให้อาหารปลาอย่างไร? ให้ทีละน้อย ฝึกเป็นขั้นเล็กๆ
- วางแผนจะดูแลตัวเองอย่างไรตอนไปออกไปให้อาหารปลา? ไม่เบียดกัน ไม่เสียงดังเดียวปลาตกใจ เตรียมกระบอกน้ำไปด้วยเพราะอากาศร้อน

เหตุการณ์ที่เด็กๆ ช่วยกันเก็บกระป๋องพลาสติกขึ้นมาจากบึงน้ำในตอนต้น เป็นส่วนหนึ่งของหน่วยบูรณาการสู่ชีวิตเรื่อง “วิถีชีวิตที่สอดคล้องกับฤดูร้อน” ตอน “ชีวิตสัตว์ในฤดูร้อน” ที่ครูออกแบบการเรียนรู้ของตอนนี้ไว้ 4 คาบ โดยมีเป้าหมายให้เด็กเรียนรู้การดูแลธรรมชาติที่เป็นแหล่งอาหารและที่อยู่อาศัยของสัตว์

ในคาบที่ 4 ที่เป็นคาบสุดท้ายนี้เองที่เด็กๆ เดินไปเจอกระป๋องพลาสติกในบึงน้ำ ซึ่งเป็นสถานการณ์นอกแผน เป็นเหตุให้ครูต้องออกแบบ “แผนเฉพาะหน้า” จากสถานการณ์ตรงหน้า

คาบที่ 2 นำอาหารไปให้สัตว์กันเถอะ

- เด็กๆ ออกไปให้อาหารสัตว์ตามแผนที่วางไว้

คาบที่ 3-4
ไปดูแลสิ่งแวดล้อม
กันเถอะพวกเรา



- เด็กๆ กลับมาสรุปความรู้ที่ห้อง
 - ได้ทำตามแผนที่วางไว้ไหม อย่างไร? ไม่เบียดกัน จึกเป็นชั้นเล็ก เผลอส่งเสียงดัง แต่เพื่อนเตือนก็ไม่เสียงดังแล้ว
 - รู้สึกอย่างไรที่ได้ออกไปให้อาหารปลา? สนุก ภูมิใจ ดีใจ

การเรียนรู้ไม่ใช่เรื่องบังเอิญ





“อะไรนะ ขวดเหร่อ”

“ไหน”

“โน่นไง สีขาวๆ ที่ลอยอยู่นะ”

ขณะที่เด็กๆ อนุบาลห้องสายลมกำลังเดินสำรวจรอบบึงน้ำในโรงเรียนเพื่อหาจุดที่จะติดป้ายห้ามทิ้งขยะอยู่นั้น เด็กคนหนึ่งสังเกตเห็นวัตถุสีขาวลอยอยู่ในบึงน้ำ จึงชี้ชวนให้เพื่อนๆ และคุณครูดู พร้อมทั้งหารื้อกันว่า น่าจะต้องทำป้าย “ห้ามทิ้งขยะลงไปในน้ำ” มาติดไว้บริเวณนี้ด้วย คนจะได้ไม่ทิ้งขยะลงไปอีก



ระหว่างที่พูดคุยกันอยู่นั่นเอง ลมได้พัดพาวัตถุสีขาวลอยเข้ามาใกล้ฝั่งมากขึ้น เด็กๆ จึงรีบเดินไปดูโดยมีคุณครูตามไปด้วย เมื่อสังเกตดูใกล้ๆ จึงรู้ว่าเป็นกระป๋องพลาสติกสีขาว

“เหมือนกระป๋องว้ายน้ำที่ครูโม่ (ครูพลละ) เอาไว้ให้เล่น”

เด็กคนหนึ่งพูดขึ้น

“ทำไมมันมาอยู่ที่นี่ได้ล่ะ?” ครูตั้งคำถามชวนเด็กๆ คิด

“สงสัยมีใครทำหล่นลงไป” เด็กอีกคนตอบ

“แล้วเราจะทำอย่างไรกันดี?” ครูถามชวนเด็กคิดต่อ

ครูใช้คำถามท้าทาย
ให้เด็กคิดแก้ปัญหา

ครูถามเพราะสังเกตเห็นว่าเด็กๆ กำลังสนใจกระป๋องในบึงน้ำ ซึ่งเป็นโอกาสที่เด็กๆ จะได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาร่วมกันจากเรื่องจริงตรงหน้าที่เขากำลังสนใจ

“เก็บขึ้นมาไหม” เด็กชายที่เห็นกระป๋องใบนี้แต่แรกเสนอขึ้น

“มันไกลนะ”

“น่าจะได้นะ”

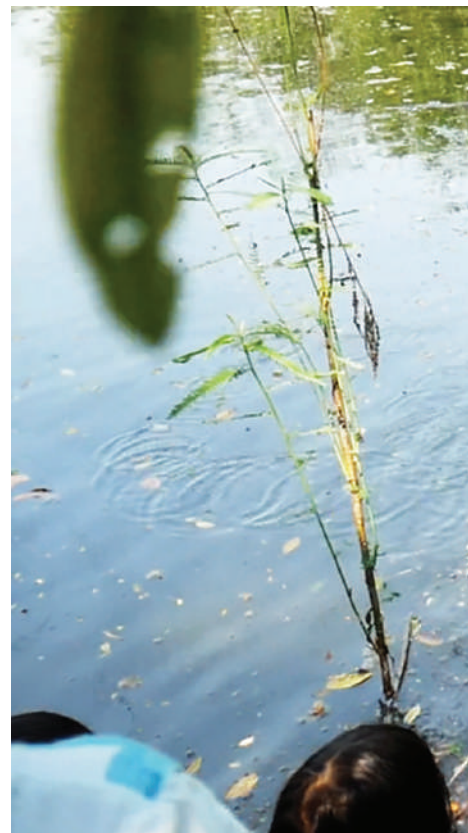
“ลองดูกันไหมล่ะ?” ครูไม่รีรอที่จะพูดชวนให้เด็กๆ ลองทำ

ครูอ่านความคิดเด็ก
และท้าทายให้ลองทำ

เด็กสังเกตเห็นทิศทางของลม
กับการเคลื่อนที่ของกระป๋อง

เมื่อได้รับแรงสนับสนุนจากคุณครู เด็กๆ พวกกันเดินลงไป
ที่ริมตลิ่ง แล้วช่วยกันคิดหาวิธีเก็บกระป๋องพลาสติกใบนั้น
ขึ้นมา เด็ก 2-3 คน ไปหากิ่งไม้ในบริเวณนั้นมาพยายามเขี่ย
ทว่าไม่สั่นไป จึงไปหาไม้อันใหม่ ระหว่างนั้นลมได้พัด
“ครูคะ ลมพัดไปทางไหนมันก็ลอยไปทางนั้นละ”
เด็กหญิงคนหนึ่งหันมาบอกคุณครู **“แล้วเราจะทำอะไร
ดีล่ะ”** ครูถามขึ้น **“เจ้าลมเจ้าช่วยพัดมาทางนี้หน่อย”**
เด็กหญิงตะโกนเรียกลมให้ช่วย

คิดเชื่อมโยงจากปรากฏการณ์
ที่สังเกตเห็น สู่ความสำเร็จ
ของภารกิจ “เก็บกระป๋อง”





เด็กสนุก เกิดฉันทะ
ทำไมเล็ก ทำงานสำเร็จ

เด็กๆ พยายามคิดหาวิธีจะเก็บกระป๋องพลาสติกขึ้นมาให้ได้ บ่อยครั้งที่แรงลมและแรงกระเพื่อมจากไม้ที่กระทบผิวน้ำพัดพากระป๋องลอยห่างออกไป แต่เด็กๆ ก็ไม่ละความพยายาม ยังคงคิดหาวิธี ไม่มีใครคิดจะล้มเลิกหรือชวนกันกลับบ้านแต่คนเดียว

Grit

นี่ใช้ไหมที่เรียกว่าสู้ไม่ถอย
กัดไม่ปล่อย หรือ Grit ซึ่งเป็นสมรรถนะ
ที่สำคัญของโลกในศตวรรษใหม่นี้



หลังจากพยายามกันอยู่พักใหญ่ ในที่สุดลมก็พอใจช่วยพัดกระป๋องเข้ามาใกล้ในระยะที่ไม่เขี่ยถึง
เด็กๆ จึงสามารถเก็บกระป๋องพลาสติกขึ้นมาจากน้ำได้สำเร็จท่ามกลางเสียงเฮติใจของทุกคน

เปิดพื้นที่
ให้เป็นของผู้เรียน

ตรงตามสมมติฐาน
จากการสังเกตทิศทางลม
กับการเคลื่อนที่ของกระป๋อง

ช่วงเวลาราว 20 นาที ที่ครูเปิดโอกาสให้เด็กๆ ลงมือแก้ไขปัญหาพร้อมกันนี้ ก่อให้เกิดการ
เรียนรู้ขึ้นมากมาย ทั้งการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การลงมือทดลองความคิด และ
ประเมินว่าได้หรือไม่ได้อย่างไร แล้วหาทางทำให้ได้ พยายามทำจนสุด จนกระทั่งเก็บ
กระป๋องขึ้นมาจากบึงน้ำได้ เป็นประสบการณ์ที่ทำให้เด็กๆ รู้ว่าเด็กตัวเล็กๆ อย่างพวกเขาก็
สามารถดูแลธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้ด้วยตัวเขาเอง

กระบวนการคิด
อย่างเป็นระบบ

การเรียนรู้ต่างๆ ที่เกิดขึ้นนี้ดูเหมือนเป็นเรื่องบังเอิญ แต่ในความเป็นจริงแล้วการที่เด็ก
จะเกิดการเรียนรู้และพัฒนาอย่างเป็นองค์รวมเช่นนี้ได้ เป็นความตั้งใจของครูที่**ออกแบบ
กระบวนการพาเด็กเรียนรู้จากสถานการณ์จริงตรงหน้า** ด้วยการตั้งคำถามให้เด็ก
คิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา และเปิดโอกาสให้เด็กลงมือแก้ไขปัญหาด้วยกัน จนเกิดความรู้
ความเข้าใจจากประสบการณ์ตรงของเขาแต่ละคน

ชั้นนำเข้า

คาบที่ 3 ไปดูแหล่งแวดล้อมกันเถอะพวกเรา (1)

เช้าวันนี้ครูนำเด็กๆ เข้าสู่การเรียนรู้ด้วยการอ่านนิทานเรื่อง “ใครหนอใครกันทำบ้านฉันเลอะ” เพื่อพาเด็กย้อนคิดถึงพฤติกรรมการกินและการใช้ของคนว่าส่งผลเสียเช่นไรต่อธรรมชาติที่เป็นบ้านของสัตว์ เช่น แม่น้ำที่เป็นบ้านของปลาเน่าเสีย ป่าที่เป็นที่อยู่ของสัตว์นานาชนิดมีแต่ขยะ ท้องฟ้าที่นกโบยบินเต็มไปด้วยฝุ่นควันสีดำ

“เรื่องราวในนิทานนี้เป็นอย่างไร เกิดอะไรขึ้น?” ครูถามขึ้นหลังนิทานจบลง เพื่อชวนเด็กๆ ทำความเข้าใจเรื่องราวในนิทาน



ครูขับเคลื่อนการเรียนรู้ด้วย “คำถามชวนคิด”?



ขั้นตอนปฏิบัติการ

ในคาบที่ 2 เด็กๆ แต่ละกลุ่มพากันนำอาหารออกไปให้สัตว์ตามแผนที่วางไว้ ในกลุ่มที่เลือกดูแลปลานำอาหารไปให้ปลาที่บึง โดยวางแผนกันไว้ว่าต้องฉีกขนมปังเป็นชิ้นเล็กๆ และให้ทีละนิด เพราะถ้าปลาไม่กินหรือกินเหลือจะทำให้ปลาเสียได้ แต่ถึงแม้จะให้ทีละน้อยก็ยังมีขนมปัง 2-3 ชิ้นเหลือลอยอยู่ในบึงน้ำ ขณะที่กลุ่มเลือกดูแลนก นำถั่วและเมล็ดธัญพืชต่างๆ ไปวางให้นกตามจุดต่างๆ แต่เมื่อย้อนกลับไปดูพบว่า บางจุดนกไม่มากินอาหารที่พวกเขาวางไว้

ขั้นตอนทบทวนความรู้

หลังจากพูดคุยเรื่องบ้านของเด็กๆ และบ้านของสัตว์ในนิทานแล้ว ครูถามคำถามพาเด็กๆ คิดเชื่อมโยงกับกิจกรรมนำอาหารไปให้สัตว์ที่เด็กๆ ร่วมกันทำไปก่อนหน้านี้ “ถ้าเรานำอาหารไปให้สัตว์แล้วสัตว์กินไม่หมดจะเกิดอะไรขึ้น?”

“น้ำเน่า” “น้ำเสีย” คำตอบจากกลุ่มที่นำอาหารไปให้ปลา “เป็นขยะใต้ต้นไม้” เด็กกลุ่มที่นำอาหารไปให้นกตอบ เนื่องจากกลุ่มของเขาวางแผนนำถั่วและขนมปังไปให้นกโดยโรยไว้ใต้ต้นไม้ แต่พอกลับไปดูพบว่าถั่วและขนมปังยังอยู่เหมือนเดิม เพราะนกไม่มากิน

ครูเขียนคำตอบของเด็กๆ ลงบนกระดานพร้อมวาดรูปประกอบ แล้วพาสรุปความรู้ร่วมกัน จากคำตอบบนกระดานว่า การให้อาหารสัตว์ที่อาศัยอยู่ในธรรมชาติ อาจทำให้บ้านสัตว์สกปรก ไม่น่าอยู่ และทำให้สัตว์เสียใจเหมือนกับในนิทาน ดังนั้น “ถ้าเราไม่นำอาหารไปให้สัตว์เด็กๆ มีวิธีอะไรบ้างที่จะช่วยเหลือดูแลบ้านและแหล่งอาหารของสัตว์ได้?”

จากนั้นครูให้เด็กๆ เข้ากลุ่มย่อย (ที่เลือกดูแลสัตว์ชนิดเดียวกัน) แล้วระดมความคิดหาวิธีดูแลสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม ในกลุ่มที่ไปให้อาหารปลา เด็กๆ ช่วยกันเสนอวิธีดูแล บึงน้ำว่า “ห้ามเอาน้ำสกปรกลงไปใส่” “ไม่ทิ้งเศษอาหารมันๆ ลงไป” “ไม่ทิ้งขยะลงน้ำ”

“เรารู้แบบนี้ แล้วคิดว่าคนอื่นในโรงเรียนรู้ไหม?”

ครูตั้งคำถามชวนคิดต่อ

“รู้” เด็กหลายคนตอบ

“ถ้าคนอื่นในโรงเรียนรู้ แล้วทำไมวันนั้นเราถึงเจอขวดพลาสติกในบึงน้ำล่ะ?”

ครูนำประสบการณ์เดิมที่เด็กออกไปเดินชมธรรมชาติในโรงเรียน แล้วพบฝาขวดพลาสติก ลอยอยู่ในบึงมาตั้งคำถามชวนเด็กย้อนคิดถึงพฤติกรรมของคนที่ทำให้เกิดสิ่งแวดล้อม เพื่อนำไปสู่การคิดแก้ไขปัญหาอย่างเป็นรูปธรรมต่อไปเด็กๆ ได้ยินคำถามของครูเช่นนั้น ต่างพากันหยุดคิด บางคนส่ายหน้าแทนคำตอบว่า น่าจะมีคนไม่รู้ว่าห้ามทิ้งขยะลงไปในบึงน้ำนะ

“ถ้าอย่างนั้นเราจะช่วยกันอย่างไรดี ให้คนอื่นรู้ว่าทิ้งขยะลงไปได้?” ครูชวนคิดต่อ เพื่อเข้าสู่ขั้นใช้ความรู้



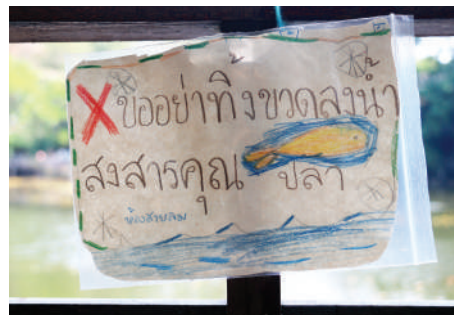
หลังจากนั้นเด็กๆ จึงหารือกันเรื่องการทำป้ายเตือนห้ามให้อาหารปลาและห้ามทิ้งขยะลงในบึงน้ำ โดยคุณครูช่วยตั้งคำถามชวนเด็กๆ คิดไปที่ละขั้นตอน เช่น ต้องใช้อุปกรณ์อะไรบ้าง จะไปหาอุปกรณ์เหล่านั้นจากไหน จะเขียนข้อความบนป้ายว่าอย่างไร แล้วจะนำป้ายไปติดที่ไหนบ้าง พร้อมทั้งช่วยกันจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จะต้องใช้ให้พร้อมสำหรับทำงานในคาบต่อไป

ชั้นใช้ความรู้ คือการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริง

คาบที่ 4 ไปดูแหล่งแวดล้อมกันเถอะพวกเรา (2)

ในวันนี้ครูให้เด็กแบ่งเข้ากลุ่มย่อย แล้วลงมือทำงานตามแผนที่วางไว้ ในกลุ่มที่เลือกดูแลปลา เด็กๆ ลงมือทำป้ายของตนเองตามแผน เริ่มจากเลือกกระดาดที่จะใช้ทำป้าย เขียนข้อความที่คิดไว้ลงไป (เขียนเอง/ให้ครูช่วยเขียน) วาดรูป ระบายสี หรือใช้กรรไกรตัดตกแต่งขอบกระดาด ตามแต่ว่าใครจะออกแบบไว้อย่างไร เสร็จแล้วพากันไปยังศูนย์ทรัพยากรริชเชิลของโรงเรียน เพื่อหาวัสดุที่เหมาะสมตามวางแผนไว้ เช่น ซองพลาสติกใส่ป้ายป้องกันฝน เชือกสำหรับผูกป้าย แล้วนำป้ายไปติดบริเวณรอบบึงน้ำ พร้อมทั้งถ่ายรูปบริเวณที่นำป้ายไปติดเพื่อนำกลับมาสรุปการเรียนรู้ร่วมกัน

ระหว่างนำป้ายไปติดนี้เองที่เด็กๆ เดินมาพบกระป๋องพลาสติกลอยอยู่ในบึงน้ำและช่วยกันเก็บขึ้นมา



ยืดหยุ่น

ทิ้งแผนเดิม

ออกแบบ
การเรียนรู้
จากเหตุการณ์จริง
ตรงหน้า

เมื่อโจทย์ใหม่ท้าทาย กว่าแผนเดิม

เส้นทางที่คุณครูและเด็กๆ ออกมาตีตบ้าย เป็นทางเดินรอบบึงน้ำที่ทุกคนเคยมาเดินชม ธรรมชาติและสำรวจสัตว์อยู่เป็นประจำ คุณครู คาดหมายไว้ล่วงหน้าแล้วว่าระหว่างทางอาจจะ เจอขยะตามทางเดินเหมือนครั้งก่อนๆ และเด็กๆ จะช่วยกันเก็บเหมือนทุกครั้ง เป็นการลงมือ ดูแลสิ่งแวดล้อมตามกำลังความสามารถของเด็กๆ

ในครั้งนี้ออกไปเพราะเป็นขยะในบึงน้ำ เป็นโจทย์ใหม่ที่ท้าทาย เด็กๆ จึงให้ความสนใจ กันมาก คุณครูเองอ่านอาการของเด็กๆ ออกว่า พวกเขาอยากจะเก็บกระป๋องพลาสติกขึ้นมา จากบึงน้ำ แม้ว่าตามแผนที่วางไว้ใกล้ถึงเวลา ต้องกลับไปสรุปการเรียนรู้ที่ห้องแล้ว แต่ใน สถานการณ์เช่นนี้ครูต้องยืดหยุ่น ทิ้งแผนเดิม แล้วออกแบบการเรียนรู้จากเหตุการณ์จริง ตรงหน้า หรือที่เรียกว่า “แผนเฉพาะหน้า”

มองว่าทุกเรื่อง
ทุกการลงมือทำ
และการแก้ปัญหา
คือการเรียนรู้

ท้าทายให้เด็กลองทำ
“เราจะทำอะไรกันดี”
“ลองดูกันไหมล่ะ”

ไม่รีบช่วยแก้ปัญหา
แล้วเปิดโอกาสให้เด็ก
คิดหาวิธีและลงมือ
แก้ไขปัญหาร่วมกัน

ครูใช้สถานการณ์ตรงหน้า เป็นโจทย์ให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างไร?

อยู่ใกล้ๆ คอยให้กำลังใจ
และดูแลความปลอดภัย

สังเกตสิ่งที่เด็กทำ ฟังสิ่งที่เด็กพูด
แล้วพาซ้อนความรู้หรือต่อยอดการเรียนรู้

- ความรู้วิทยาศาสตร์-การลอย แรงแลม
- ความรู้คณิตศาสตร์-ความสั้น ความยาว การกระยะ



“ การทำแผนไว้ล่วงหน้า ทำให้ครูจะพอคาดเดาได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง แต่ครูต้องยืดหยุ่น มีพื้นที่ให้กับสิ่งที่ไม่ได้คาดการณ์ไว้ด้วย เราประเมินแล้วว่า น้ำไม่ลึก และเชื่อว่าเด็กๆ ดูแลตัวเองได้ เขาเองก็ส่งท่าทีบอกเราว่า ฉันดูแลตัวเองได้นะ แล้วพอเขาช่วยกันเก็บกระป๋องขึ้นมาได้ จุดนั้นมันทำให้เขาารู้เลยว่า ตัวเขาเองสามารถช่วยดูแลสิ่งแวดล้อมได้ ”

ครูวรรณพา แก้วมณฑา (ครูกิ่ง)
ครูอนุบาลห้องสายลม





ชั้นซ้อนความรู้

เมื่อกลับมาที่ห้องเรียน ครูให้เด็กๆ ล้อมวงบอกเล่าถึงสิ่งที่แต่ละคนไปทำมาให้เพื่อนกลุ่มอื่นฟัง เพื่อทบทวนให้ทุกคนเห็นภาพตรงกัน จากนั้นครูพาเด็กๆ สรุปการเรียนรู้ร่วมกัน โดยครูคอยบันทึกคำตอบของเด็กลงบนกระดานที่เตรียมไว้ในรูปแบบผังความคิด (Mind Map) จากการพูดระบุนะความรู้สึกรู้สึก



หลังจากเด็กๆ ระบุนะความรู้สึกรู้สึกของตนเองไปแล้ว ครูตั้งคำถามชวนเด็กๆ คิดวิเคราะห์ต่อว่า “แผนที่วางไว้สำเร็จได้เพราะอะไร? เด็กๆ แต่ละคนมีส่วนช่วยอย่างไรบ้าง?”

Teacher as a Learning Designer

เชื่อมั่นในเด็ก

- เปิดพื้นที่ เปิดโอกาส
เด็กได้ปฏิบัติ ลงมือทำ
เกิดประสบการณ์ตรง
- พื้นที่เรียนรู้ของเด็ก 80%
Input ของครู 20%

มีจินตนาการ อ่านเด็กออก

- ตั้งเป้าหมายชัด
- คาดเดาการเรียนรู้ของเด็กและ
ตั้งคำถามล่วงหน้า
- มีประเด็นการประเมินที่สอดคล้อง
กับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

รอบรู้และสร้างสรรค์

- อ่านโลกออก เข้าใจความเป็นจริง
ที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ
- เข้าใจการเรียนรู้ตามวัยของเด็ก
- ออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning
(ความรู้ + ความสุขในการเรียนรู้)
- แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน
ทำงานเป็นทีมช่วยกันคิด ช่วยกันมองและ
ออกแบบแผนร่วมกัน

“

ครูต้องเชื่อมั่น
ในศักยภาพการเรียนรู้ของเด็ก
ครูต้องไม่กลัว กล้าจินตนาการ
วางแผนอย่างเป็นระบบ
และทำงานเป็นทีม
ทำคนเดียวไม่ได้ ต้องช่วยกันทำ

”

รองศาสตราจารย์ประภาภัทร นิยม
อธิการบดีสถาบันอาศรมศิลป์ และผู้ก่อตั้งโรงเรียนรุ่งอรุณ



ครูหัวใจใหม่

โครงการสื่อสร้างสรรค์
เพื่อการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม ระยะที่ 2
(แม่ครูหัวใจใหม่)

หนังสือชุด ครูปฐมวัยหัวใจใหม่



ดาวน์โหลดหนังสือ
และรับชมวิดีโอ
www.holisticteacher.net



ชมวิดีโอ
• Learning Space • Visible Learning
• Teacher as a Learning Designer



โครงการสื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม ระยะที่ 2 (แม่ครูหัวใจใหม่)
โครงการความร่วมมือระหว่างกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สถาบันอาศรมศิลป์ และมูลนิธิโรงเรียนรุ่งอรุณ